ホウエン地方の冒険者必携の攻略ガイド!

TOPIC 11

スペシャルインタビュー企画

『ポケットモンスター』シリーズ全作品の開発に携わり、『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』のプロデューサーを務めた増田順一氏と、『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』で初のディレクターとなった大森滋氏。開発を終え、ファンとは別の心持ちで発売日を待つふたりに、作品について聞いた。

開発キーパーソンに聞く、シリーズ最新作のヒミツ。

ゲームフリーク　取締役・開発部長
増田順一氏
JUNICHI MASUDA
（文中は増田）

ゲームフリーク　ディレクター
大森 滋氏
OHMORI SHIGERU
（文中は大森）

大森氏に突如告げられた最新作の開発スタート

――いよいよ最新作の発売を迎えられるということで、開発を終えての率直なお気持ちからお聞かせください。

増田　今回、私はプロデューサーという立場だったのですが、まずは「大森滋、よくやった！」という気持ちが強いですね。タイトなスケジュールだったのですが、100人超のスタッフをまとめて、いい作品に仕上げてくれたと思います。『ポケモン ルビー・サファイア』をもとにした作品というと、小規模なチームでの開発をイメージされる方もいるかもしれませんが、決してそんなことはなくて。

――増田さんからお褒めの言葉がありましたが、大森さんはいかがですか？

大森　まさか、そんなことを言われると思わなかったので驚きましたけども(笑)、自分としては、初めてディレクターを務めた作品でしたので、無事に開発が終わってホッとしています。『ポケモン X・Y』の開発が終わってから約1年という期間での開発となりましたが、本当に毎日がむしゃらでした。

増田　開発期間が短くなることはわかっていたので、大森には開発チームのメンバーよりも少し早く伝えていて。じつは、2012年の11月21日、『ポケモン ルビー・サファイア』が10周年を迎えた日に、ディレクターを任せることも含めて大森に伝えたんです。

――なるほど。確か、その日は『ポケモン ルビー・サファイア』関連で何か発表があることを予想していたポケモンファンが多かった記憶があるのですが、まずは大森さんだけに重大発表があったわけですね(笑)。

大森　はい(笑)。当時は『ポケモン X・Y』の開発真っただ中でしたし、実質的な開発期間が約1年ということも聞きまして、うれしかったり驚いたりで……。そこからしばらくは、ゲームの方向性を決めたり、自分ひとりでできることを進めていきました。

増田　ひとり構想1年、100人で作る1年ですね(笑)。Twitterなどを通じて世界中のファンの皆様から『ポケモン ルビー・サファイア』をもとにした作品を作ってほしいという要望は随分前からいただいていたんです。ただ、個人的にも非常に想い入れが強い作品ですし、どうせやるなら、グッと何段階もおもしろくならないと嫌だなと。今回はハードも変わりましたし、大森ならやってくれるだろうと信じて、開発を進めることにしました。

大森　じつは私がプランナーとして初めて携わったゲームが12年前の『ポケモン ルビー・サファイア』だったんです。そのときに、マップ設計とか、通信の仕様の部分などを担当していて、自分としても強い想い入れがあったんですよね。ですので、今回ディレクターを託されたときは特別な感情が湧きました。

――本作の開発に際して、増田さんから大森さんには、どんな要望があったのでしょうか。

増田　いろいろありましたが、大きいところでは、“空”の要素に関することですね。

――あっ、“おおぞらをとぶ”の要素は、最初から予定されていたんですね。

大森　そうですね。最初に伝えられました。

増田　自分の中では、『ポケモン ルビー』、『ポケモン サファイア』、『ポケモン エメラルド』を、それぞれ“陸”、“海”、“空”の関係性で考えていたのですが、この3作品をソフト2本で表現し直すのは新しいと思ったんです。空を使った冒険というのも、やってみたかったですし。それをそのまま大森に伝えました。

大森　急に増田から“空”というキーワードをもらって、「さて、どうしよう？」と(笑)。『ポケモン ルビー・サファイア』のときのことをじっくりと思い返しながら、どういうふうにゲーム性の中に落とし込んでいくかを考えた結果、たどり着いたのが「大空でいろいろなところに行けたら楽しいだろうな」ということでした。

――期間が短いとのことでしたが、開発自体はスムーズに進んだのでしょうか？

大森　そこは、どうでしょうね(苦笑)。なかには時間を掛けた部分もありました。とくに、マップ制作が難航して。もとは2Dのものを3Dにしないといけないわけで、ほとんどイチから作り直しですからね。

――ハードが2世代違いますからね。元作品があるとはいえ、かなりたいへんそうです。

大森　お話しした通り、自分は『ポケモン ルビー・サファイア』では、マップの設計をしていたんです。それもあって、「当時、ここはこういう意図で作っていたから、こう作ってくれ」というイメージをスタッフへ細かく伝えられました。スタッフ全員一丸となって、なんとか完成まで漕ぎ着けられました。

――過去の記憶がうまく活きたわけですね。増田さんから大森さんにいくつかの要望を伝えたというお話がありましたが、“空”以外には何があったのでしょう。

増田　大森にはいい意味で“好き勝手”をやってほしいという気持ちがあったので、それを伝えたこと。それと、新要素をふんだんに盛り込むとはいえ、『ポケモン ルビー・サファイア』を遊んだ皆さんがガッカリしない内容にするということ。あとは、これは当然のことですが、初めてプレイする方に向けてもしっかり作ってほしいということですね。単なる懐古的なゲームになってはダメですので。

――元作品が12年前の発売ということで、若い世代のファンからすると、まったく新しい『ポケモン』に触れることになりますからね。

増田　ええ。『ポケモンブラック・ホワイト』や『ポケモン X・Y』で初めて『ポケモン』を遊んだという方も多いので、そういう方たちを置いてけぼりにはしたくないですし。

――内容を変える部分と変えない部分のさじ加減が難しいところですね。

増田　とても難しいです。

大森　非常に気を使った部分ですよね。ただ、たとえば“ひみつきち”の場合は、昔のように有線の通信で遊ぶことも、最新作のように無線の通信で遊ぶことも、根っこの部分のおもしろさ、遊ばれかたは同じだと思うんです。QRコードを使った遊びを入れ込んだり、新しいこともやっていますが、友だち集めの楽しさみたいなことはいまも昔も変わらない。見せかたを変えつつも、根幹の部分でファンの期待を裏切らないで、しかも初プレイの人でも楽しめるように設計していきました。

ン オメガルビー・アルファサファイア』は、こういうゲームなんだ、ということを初めに感じてほしかったので、“しのびあし”はいちばん最初のほうから触れられる設計にしました。

――“しのびあし”で最初に捕まえたジグザグマが“あまえる”を覚えていてビックリしました。でもその代わりに“たいあたり”を忘れてしまっていて……。タマゴ技を覚えているのはいいけど、その時点でダメージを与えられる技が何もないという技の構成に(笑)。

増田 (笑)。そのあたりは、どんな技を覚えているポケモンが出てくるのかがわからないおもしろさを考えて作っています。

加えられた新要素には遊び心がいっぱい

――新しい遊びの中で、とくに開発がたいへんだった要素はどれですか?

大森 いろいろとありますが、**“しのびあし”は、かなり調整をくり返した要素**です。自然の中でポケモンと触れ合うにはどうすればいいんだろうと試行錯誤して。実際、自然の中でもあることですが、野山を歩いているときに、虫や動物の鳴き声や気配に引かれて、ちょっと覗いてみる、ということはありますよね。そういう感覚をゲーム内に入れ込みたかったのです。元作品にも、道路を移動しているとポケモンの鳴き声が聞こえる仕様がありましたから、それをもっと作り込んでみようと。歩くモーションとかスピード、下画面にどこまでの情報を出すのがいちばんおもしろくなるのかといった部分を何度も作り直して、最終的なバランスにしていきました。

――“しのびあし”は序盤から出てきますし、新しさを感じられるポイントですよね。

大森 そうですね。新しさを含めて、『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』は、こういうゲームなんだ、ということを初めに感じてほしかったので、“しのびあし”はいちばん最初のほうから触れられる設計にしました。

大森 いつもと違う技を覚えているだけで手持ちに入れてみたくなる、という遊びは『ポケモン』らしいと思うんです。“しのびあし”については、かなり細かい調整をしています。

――“おきがえピカチュウ”にも驚きました。

大森 今回やりたかったのは、衣装を着せ替えることで、ポケモンの技が変わるという部分なんですよね。ポケモンコンテストライブ!だけではなくて、バトルでも使えるようにしたくて。冒険を進めるとわかると思いますが、いろいろな場所にコンテスト会場があって、たとえば、「今回のジムは〇〇タイプが多いから、この技でいこう」という感じにピカチュウの衣装を変えることで、カスタマイズみたいなことができるんですよ。

増田 キャラクターとして見たときに、ピカチュウは世界中の方々に知っていただいているポケモンなので、いつもと違う衣装を着ていても認識してもらえると思いまして。新ポケモンで同じことをやると、「最初からそういうデザインなのかな?」と思われてしまう懸念があるんですよね。本作の中の着替えは、ピカチュウならではの遊びだと思います。

――認知度がないとわからないですもんね。メガシンカするポケモンの発表を楽しみにしていたのですが、あれはどういった基準で選ばれているのでしょうか。

大森 レーティング戦や大会を見ていると、いつも活躍するポケモンがどうしても出てきますよね。こちらとしては、**いろいろなポケモンを使って楽しんでほしい**ので、メガシンカを通じて力のバランスが変わるといいと考えています。基準になるのは、まずはそこですね。加えて、ファンの立場で考えたときにメガシンカしたらうれしいだろうと思うポケモンをチョイスしたりもします。

――メガメタグロスの発表は盛り上がりましたからね。出るだろうと予想していましたが、やっぱり気持ちが高ぶります。チルタリスなどがメガシンカするのもいいですよね。

大森 チルタリスは、タイプがドラゴン・フェアリーに変わるので、メガシンカしたらおもしろいと思ったのと、コンテストでルチアが使うので、ちゃんと活躍させてあげたいなと。

『ポケモン ルビー・サファイア』に込められた作り手の想い

――せっかくなので、12年前の『ポケモン ルビー・サファイア』についてもお聞かせください。シリーズとしては3作目ですが、振り返ると、どんなゲームだったと思いますか。

増田 **とにかく作るのがたいへんだったゲーム**ですね(笑)。これはあちらこちらで話していることですが、『ポケモン 赤・緑』を多くの方々に遊んでいただいて、『ポケモン 金・銀』が出て、海外でも『ポケモン 赤・緑』が発売されて、ブームが広がっていく中で、一方で「『ポケモン』終わったね」とか「もうつぎはダメだね」みたいな声が聞こえてくるようになったんですよね。すでに『ポケモン ルビー・サファイア』の開発は決まっていましたが、世間的にはダウントレンドになってきたと言われてしまっていて。

――確かに、ちょうどその当時はそういう風潮があったかもしれませんね。

増田 ええ。そんなことがあって、当時の開発スタッフは20人強くらいだったのですが、「**ここは本当にいいものを作ろうぜ! ぜった**

い負けられないよ！」とみんなで鼓舞しあっていました。そこで、自分自身の想い入れを強くするために考えたのが、物語の舞台のモチーフを九州にすることだったんです。

――ご自身でもブログ等で書かれていますが、もともとご縁のある土地なんですよね。

増田　はい。祖父母と親戚の多くが北九州にいまして。従兄弟だけでも30人近くが北九州にいるので、行くとみんなかわいがってくれるんですよ。2年に一度くらい九州に行って、夏休みのほとんどをそこで過ごしていました。宿題もせずに、川でカニを捕ったり、海に行って魚を釣ったりですね(笑)。１日遊んで泥んこになって帰ってくる、みたいなことがずっと染みついていて。**そのときの楽しかった思い出を『ポケモン ルビー・サファイア』に詰め込みたいと思った**んですよね。

――勝負をかける3作目を作るうえで、ご自身の温度感がいちばん高くなる土地を、冒険の舞台に選ばれたわけですね。

増田　東京とはちょっと違う感じをゲーム内に入れたかったんですよね。いつも住んでいる場所とはちょっと違うステージで遊ぶ感覚を出すためのスイッチが、九州で過ごした子どものころの記憶にあると思ったんです。

――『ポケモン ルビー・サファイア』というと、シリーズのその後につながる土台ができた作品というイメージがあります。

増田　そうかもしれませんね。“ダブルバトル”とか“きのみ”、“特性”などを入れ込んだタイトルですし。きのみも作るのが非常にたいへんでしたが、タネを植えたり実をつけたりする仕組みを入れることで、時間によって変化する遊びを実現できたのは、よかったなと。

――開発のことで、印象に残っているエピソードはありますか？

大森　私はまだゲーム開発を始めたばかりの新人だったのですが、そのわりにはいろいろなことをやらせてもらった印象ですね。開発上、必要なドット絵があったら「よし、自分で打っちゃえ」みたいなことがまだ許される時代でしたので(笑)、自分でポチポチ打ったドットが残ったままソフトが発売されたりして。

――なるほど(笑)。

増田　エピソードというか……胃を壊して、病院に行って胃カメラを飲んだ最初の作品が、『ポケモン ルビー・サファイア』でした(笑)。先ほども話しましたが、やっぱりいいものを作らなければというプレッシャーをすごく強く感じていたんでしょうね。

――どんなシリーズでも、3作品目は成功させるのが難しいと言われますからね。

増田　振り返ると、『ポケモン ルビー・サファイア』は、**自分自身の“いいゲームを作りたい”という想いを詰め込んだ作品**でしたね。通信の部分を含め、仕様のひとつひとつで、それまでとはまったく違うポケモンの新しさを出していくという気持ちが強かった。当時は、『ポケモン ルビー・サファイア』と、その後に発売した『ポケモン ファイアレッド・リーフグリーン』を合わせるとすべてのポケモンが集められるようにこだわったのですが、今回も『ポケモン X・Y』と『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』を合わせるとすべてのポケモンが集められるようにしたんですよね。そういう部分を含めて、**最新作は元作品の魅力をしっかりと受け継いだタイトル**になっているんじゃないかと。

――『ポケモン ルビー・サファイア』から12年経って、『ポケットモンスター』を取り巻く環境やプレイヤーの変化をどう感じていますか。

増田　情報の伝わりかたが劇的に変化しましたよね。いまは多くの人が、パソコンなりスマホなりを見ながらゲームを遊んでいますよね。12年前は、家でゲームしていてわからないときは書店に行ったり、友だちに聞くようなことがあったと思うんですけど、ゲームへの接しかたとかコミュニケーションがまるで変わっていて。一方で、ファンの皆さんどうしがコミュニティとかサークルを作ったり、オフ会をされていたりもする。Twitterで、「『ポケットモンスター』がきっかけで知り合って結婚します」というような報告をいただくこともあり、時代の流れってすごいなと思います。

――本作をディレクションするうえでは、そうしたソーシャルメディアが発達した中での遊びかたであるとか、コミュニケーションの変化を意識されたのでしょうか。

大森　すごく気を使ったところです。“スーパーひみつきち”にQRコードを入れたり、コンテストで写真が撮れるようにしたのがその例です。いまは、ちょっと何かを自慢したい気持ちになったときに、すぐに周囲にシェアできる環境がありますよね。工夫次第で、ネットの情報拡散を使ったおもしろいコミュニケーションができるようなゲーム設計にしていますので、いろいろと試してみてください。

元作品から大きく変わっている最新作のシナリオに注目!

――さて、最後にそれぞれのイチ押しポイントをおうかがいできればと思います。

大森　新たな要素として、**“エピソード デルタ”という、元作品にはなかった話が入っています**。これは、メガシンカの謎を追うという、本作の物語の根幹に密接に関わってくるエピソードなので、元作品を遊んだ人も楽しみにしていてください。

――“エピソード デルタ”は、追加要素としては非常にボリュームが大きいようですね。

大森　はい。しっかりと作り込みました。じつは物語の中にいろいろな伏線を張っているのですが、“エピソード デルタ”は、**その謎をすべて解決したり、回収していく構造**になっています。また、“エピソード デルタ”を遊んだうえで、再び最初からメインストーリーを遊ぶと、また別のものが見えてくるかもしれません。「この場面には、こういう意味があったのか」というような深読みもしていただけると思いますので。

――2周目、2本目もしっかり遊べると。

大森　そうですね。それで言うと、2バージョンのあいだで、かなりシナリオを変えていたり、主人公の性別によっても演出をいろいろと変えています。とにかく、すべてを合わせるとすごいボリュームのシナリオになったので、全部楽しみたいという方は、ソフトのバージョンや性別を変えて遊んでください。

――なるほど。それは遊び応えがありますね。ちなみに、『ポケモン ルビー・サファイア』もバージョンによってかなりシナリオが違いましたが、それ以上に違うのでしょうか。

大森　ええ。かなり違いを出しました。各登場人物の個性もより深く描いていますし、元作品では伝え切れなかったマグマ団／アクア団の思想も丁寧に描くようにしています。

――元作品をプレイしてシナリオを知っていても、まったく問題なさそうですね。

増田　最新作を遊ぶ前に『ポケモン ルビー・サファイア』を復習して遊んでみた、という方もいると思うのですが、最新作を遊ぶと大森(おおもり)が話したシナリオの違いがとてもよくわかると思います。もちろん、シナリオだけでなく、**街や登場人物の動きなども3Dになり、より豊かな表現になっている**ので、見せかたの部分も含めて、新しい冒険をしている感じが出るのではないかと考えています。

――元作品とグラフィックの違いを比べるだけでも、十分に楽しめますよね。

増田　そう思います。あとは、『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』と、**すでに発売済みの『ポケモン X・Y』とのあいだでも、通信を介して交換・対戦ができます**し、PSS(プレイヤーサーチシステムの略称)の遊びができることにも注目してほしいです。最新作と合わせて『ポケモン X・Y』をこの時期に立ち上げると、より豊かに楽しんでいただけると思います。そんなわけで、いよいよ発売となる『ポケモン オメガルビー・アルファサファイア』をたっぷり楽しんでください!

『ポケットモンスター』最新作の完成度に期待しよう!!